### 《仙境传说》（The Faery Tale Adventure）



Microillusions, 1987, Amiga, MS-DOS, C64 and Genesis

作者：ZD

翻译：FQ

“我想大部分时候我都是在独自制作这个游戏。我觉得是受到了 Jon Van Caneghem 制作《魔法门》（Might and Magic）的启发，从基本的引擎出发，然后加入亿点细节。还有个很有趣的是，很多年之后我在 Maxis 做《模拟城市 4》（SimCity 4）和《模拟人生 2》（Sims 2）的时候，也发现了同样的规律：在游戏制作完成之前，或者至少做到能玩的程度之前，你真的无法评估一款游戏有多好玩。”

— [David Joiner](http://www.abime.net/interviews/view/interview/id/71)

《仙境传说》作者

《仙境传说》完全由 David Joiner[[1]](#footnote-1)[[2]](#footnote-2)[[3]](#footnote-3) 用七个月的时间制作，可能是 Amiga 平台上的第一款 RPG。剧情用一种童话式的方式展开，背景是一个亡灵法师绑架了一位国王的女儿，而且在霍尔姆大陆（Holm）上降下灾祸。

来自坦布里村（Tambry）[[4]](#footnote-4)的三位兄弟拿起武器准备拯救这个国家，但玩家每次只能控制其中一个人，首先是最年长的朱利安（Julian）。如果朱利安的运气用光了（运气值会随着死亡逐渐减少），然后就轮到第二年长的菲利普（Phillip）由玩家控制，最后是最年轻的凯文（Kevin）。找到已故兄弟的遗物可以获得他们已经积累的财富，否则每个兄弟都是重新开始而且游玩一模一样的内容，除了初始属性点有微小的差别。

探索是这个游戏的主要内容，也是做的最好的部分。大部分难题都是在于去某个地方发现某样东西，以及发现为了完成其他任务直至最终找到并击败恶灵法师所需要做的事情。

A picture containing text, picture frame

Description automatically generated

图 1 用真正的童话式叙事方法，这个游戏会用像翻书一样的方式介绍这三兄弟。

《仙境传说》的开放世界甚至比“开放世界”这个词出现得还要早。它在一开始就让玩家面对一大片广阔的土地，需要使用一万七千块屏幕才能显示的下。而且玩家可以几乎以任何顺序探索其中，自由地跨越草原、冻土、农田、浓密又险恶的森林、沙漠、沼泽、以及火山废土，点缀以各式各样的建筑物、洞穴、或者其他室内区域，有的这些地标可以在随游戏附送的地图上找到名字。这个地图展示了世界的轮廓和散布其中的各种地点。这不仅是一个很有用的工具，而且也是版权保护的手段。在启动游戏的时候，你需要输入地图边缘的诗文中的三个单词进行校验。

这游戏主要的魅力来自于探索的乐趣。尽管这游戏只有六首配乐，但它们都充分发挥自己的价值，也充分利用了 Amiga 卓越的声音设备。白天和夜晚的主题曲都很棒，偶尔会被战斗乐曲打断，因为你可能会被在地图边缘刷出来的怪物围追堵截。

如果玩家厌倦了徒步旅行，可以获得一个召唤海龟的能力。它会和善地让玩家骑在背上跨越海洋，到达原来不可到达的地方。之后，玩家还可以使用一种魔法套索驯化一种巨大的天鹅，然后就可以真正意义上“直上云霄”（wing forth in flight）了，就像诗文中说的那样。游戏中还有一些日常琐事的设定，不仅有昼夜更替（一种绿色魔法宝石可以提供短暂的亮光），而且角色还需要食物和睡眠。走太长时间不在酒馆购买任何食物会引起饥饿并损失生命值；而长时间不睡觉又会让角色用一种类似喝醉了的状态移动，而不是走直线！

A picture containing map

Description automatically generated

图 2 已故兄弟的亡魂会催促下一位兄弟去找他的遗物。

其他 RPG 元素在游戏中的体现就非常有限了，所以只能算是“轻度 RPG”（RPG Lite）。每个兄弟只有四中属性：勇气（Bravery）、幸运（Luck）、友善（Kindness）、和生命力（Vitality）。战斗的胜利取决于勇气值，它会随着战斗中不断取胜而增长（生命力也是，只不过更慢一些）。这就形成一个良性循环，成功的角色会变得越来越强大而碾压一切战斗。

在大多数情况下，你只能看到三种敌人：骷髅、食人魔（ogres）、和看起来很像戒灵那兹古尔（Nazgûl）[[5]](#footnote-5)的幽灵（wraiths）。这些怪物会随机出现，让角色指向正确的角度并按下攻击键即可击败。

另一件需要玩家持续做的事情就是收集金子和物品。游戏中有几个很有用的道具，例如：蓝色的石头可以在石阵中进行快速传送，而鸟图腾可以点亮自己周围的地图，以及黄金指环可以短暂冻结时间。

Text

Description automatically generated

图 3 巨大的天鹅可以让你在地图中快速穿梭到新地点，并且避免了很多战斗。

即使《仙境传说》销量不错，但它对于其他当时的 RPG 影响有限，而且直到 1997 年才出了续作。《亡者大厅：仙境传说 2》（Halls of the Dead: Faery Tale Adventure II）[[6]](#footnote-6)继续关注于无缝式的探索体验，但大幅修改了玩法，让所有三兄弟组成一个小队而且加入了回合制战斗。不幸的是，这种野心勃勃的基于鼠标的控制方式，和漏洞百出的寻路算法使得最基本的移动操作都无比艰难。由于是在开发商 The Dreamer’s Guild 破产之后发售，《亡者大厅》的内容体量在最后关头被大幅削减，并消失在历史长河中[[7]](#footnote-7)。

尽管如此，《仙境传说》的基础设计为后来开放世界“步行模拟器”类游戏提供了指引。在对于这种魅力不太感兴趣的人看来这游戏是枯燥乏味的。尽管有种种瑕疵，如果你能足够幸运在当年首发平台上玩到《仙境传说》，它依旧能勾起你的怜爱之情。

1. David Joiner 作为游戏设计师的职业生涯从一个为美国战略空军司令部（U.S. Strategic Air Command）的大型机平台写的“太空战争”游戏秘密开始的，结束于 EA Maxis 工作室的《模拟城市 4》和《模拟人生 2》。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 译者注：美国战略空军司令部建立于 1948 年，负责监控外来武器侵犯，并制定初步应对策略的军事指挥机构。2009 年 8 月 7 日改名为空军全球打击司令部（Air Force Global Strike Command），拥有对所有美国空军轰炸机和洲际弹道导弹不对的控制权。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 译者注：Maxis 最早成立于 1987 年，于 1997 年被 EA 收购。代表作品有《模拟城市》系列、《模拟人生》系列、《孢子》等。2015 年 EA 宣布关闭 Maxis 总部所在的 Emeryville 工作室，《模拟城市》和《模拟人生》的开发工作转移给 EA 在 Redwood 的工作室，原有 Maxis 员工可以选择转移到 EA 移动部门（EA Mobile），并随后重组成为 EA 全球工作室（EA Worldwide Studios）的一部分。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 译者注：本文部分游戏专有名词使用的是原创翻译。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 译者注：《指环王》（《魔戒》）中的人物。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 译者注：原创译名 [↑](#footnote-ref-6)
7. 在游戏附送的使用手册当中包含了很全面的背景故事介绍，包括三兄弟和他们的父亲、村庄的护符、甚至还有红武士（Red Knight）的描述，但这些都和实际游戏玩法无关。（译者注：使用手册可以在 [这里](https://www.mocagh.org/miscgame/fta2-manual.pdf) 看到） [↑](#footnote-ref-7)